

PENERAPAN METODE SCAMPER TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Widya Mandasari, Siti Hawa, and Yosef
FKIP Program Studi PGSD, Universitas Sriwijaya
email: widyamandaa97@gmail.com

Abstract:

This study objective was to investigate the effect of applying SCAMPER method on learning outcomes and the activity of students 4th graders of public elementary school. This study used quasi-experiments with the type of design of the One Group PreTest PostTest Design. The samples were 27, 4th graders of public elementary school. Data-collecting techniques used were tests multiple choice and observations sheet. The results showed, the mean fare pretest written were 41.78. While the mean fare that Posttest value were 68.89. The result of test, obtained $t_{count} = 4.8$ while $t_{table} = 0.381$ with a significant level of 0.05 (5%). Finally, t_{table} then H_o was rejected and H_a was accepted. Then it could be concluded that the applying of SCAMPER method influenced learning outcomes and activity of students 4th graders of public elementary school.

Keywords: SCAMPER method, learning outcomes, activity of students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode SCAMPER terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*eksperimen quasi*) dengan jenis rancangan *One Group PreTest PostTest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV memiliki jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Dari hasil perhitungan, didapatkan rata-rata nilai *Pretest* adalah 41,78. Sedangkan rata-rata nilai *Posttest* adalah 68,89. Berdasarkan uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} = 4,8$ sedangkan $t_{tabel} = 0,381$ dengan taraf signifikan 0,05 (5%). karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SCAMPER memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar.

Kata-kata kunci: metode SCAMPER, hasil belajar, keaktifan peserta didik.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam setiap pertemuannya, tujuannya untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung serta dapat

mengaitkannya dengan konsep lain yang telah dikuasai (Kemendikbud, 2016:12). Umumnya prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat di klasifikasikan menjadi: (1) prinsip penggalian tema; (2) prinsip pengelolaan pembelajaran; (3) prinsip evaluasi; dan (4) prinsip reaksi (Trianto, 2016:154). Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, (6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain (Zuraida, 2017).

Kurikulum 2013 itu sendiri, mempunyai pola pikir yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran dilaksanakan secara interaktif yang membuat peserta didik aktif, dalam proses pembelajarannya menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif (Manan, 2014).

Hasil peninjauan awal menunjukkan di SD Negeri 1 Palembang, peserta didik belum mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sebagaimana dituntut dalam kurikulum 2013. Daya dorong dan keingintahuan peserta didik masih sangat rendah dalam hal ini. Guru memiliki kewajiban untuk membuat peserta didik berfikir kreatif dengan cara memberikan metode pembelajaran yang dapat memacu peserta didik untuk berfikir kreatif.

Kemampuan berpikir dalam kegiatan belajar berlandaskan pada kenyataan bahwa masih banyak peserta didik belum mampu mengaitkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana memanfaatkannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran di sekolah dasar selama ini hanya menekankan pada aspek hafalan, tanpa diiringi dengan pemahaman yang tepat (Usmaedi, 2017). Manusia memiliki otak yang terlatih tidak menjadi organ yang pasif yang menyimpan berbagai informasi saja, namun menggunakan informasi yang di dapat tersebut untuk meramalkan masa mendatang. Ramalan itu berupa inovasi dan juga adaptasi. Jika guru bisa memaksimalkan kemampuan otak peserta didik agar tidak mudah berpuas diri, serta membantu peserta didik membangkitkan imajinasi dan merajut mimpi, dan juga menaikan intuisi guna menguji berbagai asumsi (Nugroho, 2018:15).

Halpern (Astutik, 2016) menjelaskan bahwa berpikir kreatif atau disebut juga berpikir divergen, berarti memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama. Kemampuan menalar dan berpikir dengan baik adalah bekal yang penting untuk

mengolah informasi. Kemampuan berpikir kreatif, seseorang bisa mengembangkan ide baru yang mungkin belum pernah dihasilkan sebelumnya (Asari, 2015). Berpikir mengaitkan sintesis ide-ide, mendirikan ide-ide baru dan menentukan efektivitasnya. Berpikir kreatif juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan produk yang baru (Ramadani&Nuryanis, 2017). Salah satu cara yang membuat peserta didik untuk dapat berpikir ialah dengan menggunakan metode SCAMPER.

Metode SCAMPER adalah metode yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan dapat memudahkan peserta didik memecahkan masalah serta melatih peserta didik untuk mendapatkan solusi masalah yang kreatif dalam kehidupan (Cahyati, 2017). Metode SCAMPER sendiri dikenalkan oleh Osborn lalu diperkenalkan di dunia pendidikan oleh Eberle dan Michalko Scamper merupakan akronim dari *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Reverse*.

Berdasarkan uraian latar belakang, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode SCAMPER terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Melalui penelitian ini diharapkan akan terungkap pengaruh positif metode SCAMPER. Maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode SCAMPER terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*eksperimen quasi*) dengan jenis rancangan *One Group PreTest PostTest Design* (Sugiyono, 2012:110). Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik *Cluster sampling*. Peneliti menetapkan sampel penelitian yaitu kelas IVA yang terdiri dari 27 peserta didik, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Palembang, beralamat di Kapt. A. Rivai Jl. Sambu Palembang.

Desain pembelajaran adalah memberikan perlakuan SCAMPER pada setiap pembelajaran. Dan mengobservasi keaktifan peserta didik selama diberi perlakuan SCAMPER.

Analisis data penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik. Tes yang dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan soal pilihan ganda. Observasi peserta didik untuk mengetahui keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hubungan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dapat dilihat dengan regresi linier.

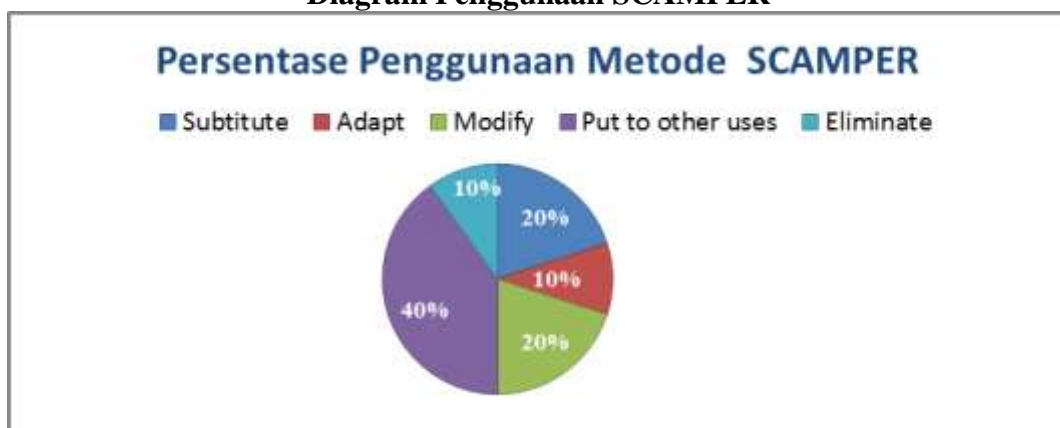
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode SCAMPER terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di lapangan sebelum diberi perlakuan atau *pretest* nilai tertinggi peserta didik adalah 64, nilai terendah 24 dan nilai rata-rata 41,78.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran peneliti melakukan apersepsi dan menyampaikan materi. Pada perlakuan pertama peneliti menjelaskan materi tentang daftar pertanyaan, keseimbangan lingkungan, dan karakteristik bentang alam dan tanya jawab kepada peserta didik yang menggunakan metode SCAMPER, tetapi di dalam perlakuan pertama hanya dapat menggunakan (*substitute* dan *eliminate*). Selanjutnya, ada perlakuan kedua peneliti mengajar materi tentang sikap bijak terhadap tumbuhan dan kolase dari bahan alam, lalu tanya jawab ke peserta didik dengan metode SCAMPER menggunakan (*put to other uses* dan *modify*). Pada perlakuan ketiga, peneliti memaparkan materi bagian-bagian tumbuhan dan menyampaikan pertanyaan wawancara serta melakukan tanya jawab menggunakan metode SCAMPER yang mengandung (*substitute* dan *put to other uses*). Perlakuan keempat peneliti menjelaskan materi merawat tanaman dan pengelompokkan pertanyaan yang baik, dilanjutkan dengan tanya jawab kepada peserta didik. Lalu peneliti menggunakan (*put to other uses* dan *modify*). Pada perlakuan kelima peneliti menggunakan (*adapt*) dalam materi pemanfaatan sumber daya alam dan apresiasi seni kolase. Terakhir, pada perlakuan keenam peneliti menggunakan (*put to other uses*) menjelaskan materi melakukan wawancara dan hak dan kewajiban di kehidupan sehari-hari serta tanya jawab kepada peserta didik.

Diagram.1
Diagram Penggunaan SCAMPER



Dari enam kali pelaksanaan kegiatan metode SCAMPER dalam pembelajaran yang paling dominan digunakan ialah *substitute*, *adapt*, *modify*, *put to other uses* dan *eliminate*. Dan hanya *combine* dan *rearrange* yang tidak digunakan di penelitian ini.

Tabel. 1
Hasil t-test Muatan Pelajaran

No.	Muatan Pembelajaran	Pretest		Posttest		t-test
		Mean	SD	Mean	SD	
1	IPS	12	4,62	18,14	4,28	5,06
2	IPA	8,44	4,48	16,14	5,16	5,85
3	Bahasa Indonesia	7,11	4,20	14,29	5,04	5,69
4	SBdP	6,81	4,41	10,57	2,71	3,77
5	PPKn	7,11	3,90	10	2,98	3,05

Berdasarkan tabel di atas diperoleh t test yang paling berpengaruh positif pada metode SCAMPER dalam pembelajaran adalah IPA.

Pembahasan

Hasil analisis data yang di dapatkan di lapangan setelah di beri perlakuan nilai *posttest* peserta didik yaitu nilai tertinggi didik 88, nilai terendah 44 dan nilai rata-rata 68,89. Jika dilihat dari hasil yang didapat adanya tingkat keberhasilan dengan naiknya rata-rata nilai dari sebelumnya *pretest* 41,78 dan *posttest* 68,89. Ini sejalan dengan apa yang disampaikan Susanto (2013:5) yaitu hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi tertentu. Keaktifan peserta didik pun terlihat pada saat pembelajaran yang awalnya belum berani mengajukan pertanyaan ataupun merespon pada pertemuan berikutnya mulai berani mengajukan pertanyaan, hal ini sependapat dengan yang dikemukakan Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial” (Mc Kechie dalam Dimiyati&Mudjiono, 2013:45). Keaktifan peserta didik pun mulai terlihat dari rata-rata nilai observasi yaitu awalnya 32,87 dan pada pertemuan terakhir rata-ratanya 67,13. Ini menandakan jika keaktifan peserta didik meningkat selama penelitian.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis uji prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika data yang peroleh berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik paramerik. Apabila data yang diperoleh berdistribusi tidak normal

maka menggunakan uji statistik non parametrik. Uji normalitas data digunakan uji kemiringan koefisien (km) karena digunakan untuk menguji data dalam kelompok.

Berdasarkan data yang dimiliki, menunjukkan bahwa nilai kemiringan *pretest* 0,14. Hal itu menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai km memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < km < (+1)$. Serta, dapat dilihat pula bahwa nilai km *posttest* -0,07. Hal ini pun menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar memiliki perbedaan rata-rata hasil belajar. Untuk melihat perbedaan hasil belajar tidak bisa hanya ditentukan oleh perbedaan nilai rata-rata, tetapi pengaruh tersebut terlihat dari hasil perhitungan uji hipotesis yang dilakukan. Pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak.

Dari hasil perhitungan *t-test* menunjukkan bahwa data yang diperoleh $t_{hitung} = 4,8$ dan harga t tabel untuk taraf signifikan 5 % dengan db= 27 diperoleh $t_{tabel} = 0,381$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% ($4,8 > 0,381$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan sebesar 4,8 dengan Pengaruh Penerapan Metode SCAMPER terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Palembang. Pengaruh penerapan metode SCAMPER dalam pembelajaran dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar karena metode SCAMPER dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk lebih berpikir kreatif, sebab itulah guru sebaiknya memahami tahapan perkembangan peserta didik dengan cara mengajar menggunakan metode yang tepat sesuai dengan perkembangan peserta didik dan juga menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini tampak memiliki kesamaan dengan penelitian lainnya. Dari penelitian ini didapatlah hasil jika tidak semua kata dari SCAMPER dapat digunakan dalam tiap pertemuannya, bahkan ada dua kata yang tidak digunakan yaitu *Combine* and *Rearrange* dalam penelitian ini. Sejalan dengan apa yang disampaikan Ozyaprak (2016) dalam penelitiannya tidak semua metode SCAMPER secara dominan digunakan. Ozyaprak juga menambahkan jika ada faktor kesulitan dalam penggunaan metode SCAMPER ialah kurangnya pelatihan berlangsung yang dapat menjadi batasan sebagai masalah pematangan. Sehingga apabila waktu berlangsung lebih cukup lama maka mampu mencari berbagai referensi yang relevan.

Dalam penggunaan metode SCAMPER membuat peserta didik mrngemukakan ide-ide dan pendapatnya melalui pertanyaan SCAMPER, hal ini memicu keaktifan peserta didik. Sama halnya dengan yang disampaikan dalam penelitian Khawaldeh dan Ali (2016) SCAMPER diterapkan secara efektif, itu dapat membawa peserta didik perkembangan kognitif dalam mata pelajaran terkait mereka dengan memberikan motivasi dan kesempatan untuk terlibat dalam pemikiran kreatif. Metode SCAMPER bergantung pada banyak ide, terutama untuk memecahkan masalah. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dapat dalam menjawab pertanyaan SCAMPER, sama halnya dengan hasil dari penelitian Cahyati (2017) tentang teknik SCAMPER dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Penelitian ini telah mencapai tujuannya, yakni terinvestigasinya pengaruh penerapan metode SCAMPER terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Palembang. Meskipun demikian, terdapat sejumlah keterbatasan yang ditemukan pada penelitian ini. Ketersediaan jumlah sampel tidak memungkinkan dilakukan eksperimen murni. Desain *pre-experimental* memiliki kelemahan, antara lain analisis data hanya melihat membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan. Kelemahan lainnya ialah peneliti melakukan penelitian dengan waktu yang lebih pendek yaitu hanya melakukan enam kali pertemuan, dan terfokus pada satu subtema.

Atas keterbatasan tersebut pada penelitian ini, penelitian selanjutnya setidaknya-tidaknya perlu menggunakan desain penelitian eksperimen murni dengan penggunaan sampel peserta didik lebih dari satu kelas. Serta penelitian selanjutnya juga bisa menggunakan waktu yang cukup lama, serta pada muatan pelajaran lainnya dan jenjang kelas yang berbeda.

SIMPULAN

Hasil analisis data menyatakan mengenai metode SCAMPER dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penerapan Metode SCAMPER terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* = 41,78 dan *posttest* = 68,89 yang dianalisis dengan rumus *t-test*. Sedangkan keaktifan peserta didik didapat dari rata-rata hasil observasi yaitu 50,39. Berdasarkan perhitungan rumus *t-test* didapatkan $t_{hitung} = 4,8$ dan ternyata $t_{tabel} = 0,381$ lebih besar dari t_{tabel} untuk taraf signifikan 5% ($4,8 > 0,381$), maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan sebesar 4,8 dari diterapkannya metode SCAMPER dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar serta ada hubungan antara hasil belajar dan keaktifan peserta didik dari hasil regresi linier $\hat{Y} = 9,27 + 0,51x$.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memperoleh ide-ide melalui metode SCAMPER. Guru dapat mengikuti kegiatan yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dalam berfikir dan guru lebih mengetahui lebih banyak lagi mengenai metode-metode dalam pembelajaran salah satunya metode SCAMPER. Sekolah dapat menjadi sarana untuk guru mengembangkan atau memacu ide-ide kreatif peserta didik melalui metode SCAMPER. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode SCAMPER dalam pembelajaran dengan menggunakan eksperimen murni dan menggunakan sampel yang lebih besar lagi untuk hasil penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A. R. (2015). Pendidikan Matematika Kreatif Untuk Meningkatkan Daya Saing Siswa Indonesia dalam Era Global. Studium Generale UNILA.
- Astutik, E. P. (2016). Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Saintifik terhadap Peningkatan Pemahaman dan Berpikir Kreatif serta Disposisi Matematik Siswa SMP. Semnasdik 2016 Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Madura.
- Cahyati, H. (2017). Efektivitas Teknik Scamper dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. (2016). Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendikbud.
- Manan, E. V. K. A. (2014). Implementasi kurikulum 2013 di kelas iv b sekolah dasar negeri 4 wates kabupaten kulon progo. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakutas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, R. A. (2018). Higher Order Thinking Skills. Jakarta: Grasindo.
- Ozyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 4(1), 31-40. DOI: <http://dx.doi.org/10.17478/JEGYS.2016116348>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2016). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak usia dini TK/RA & Anak Usia kelas awal SD/MI. Jakarta: Kencana.
- Usmaedi. (2017). Menggagas Pembelajaran *HOTS* Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JIPSD*. 3(1): 82-95.
- Zuraida, U. (2017). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas I Sekolah Dasar Negeri 24 Sungai Pinyuh. *JIPSD*. 2(2): 18-24.